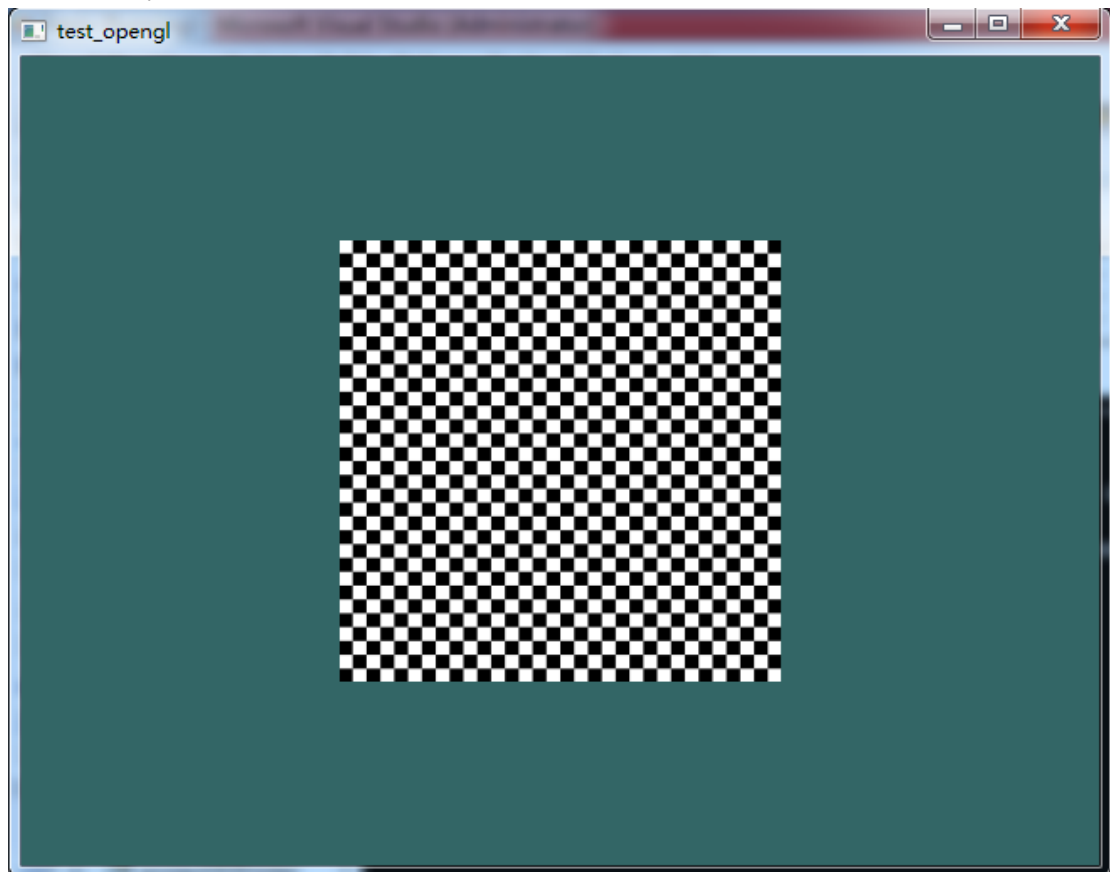
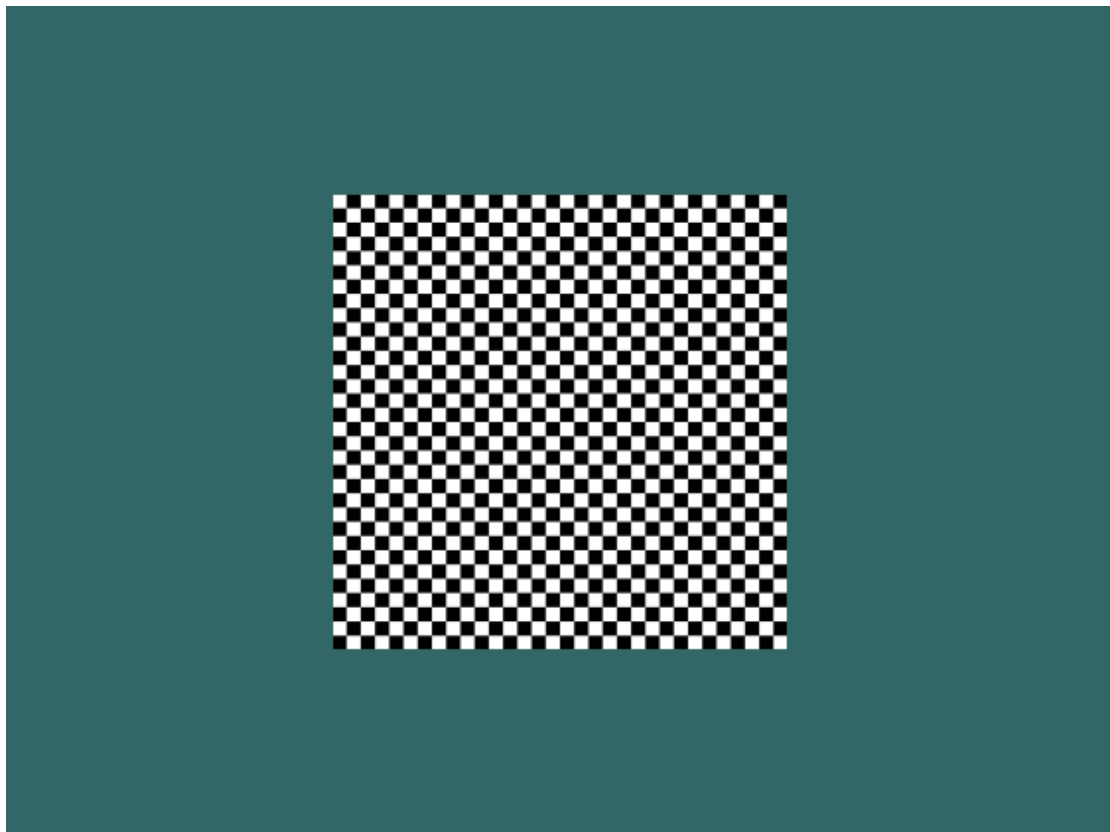


上星期将 OpenGL 版本的 1D\2D\3D Texture 包装好了

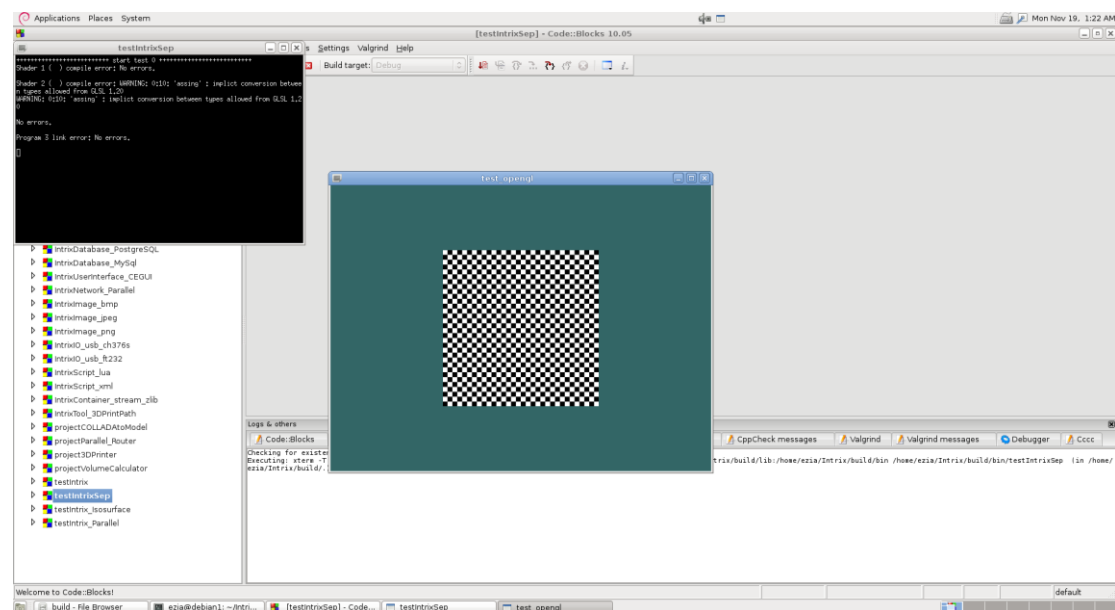


并包装了 RenderTarget(FBO)。下图是绘制到 FBO 之后，保存成为 BMP 文件的结果。



最后将整个代码移植到了 Linux 系统。

主要是将 MFC Window 改成了 X Window，GLEW 也要改成 GLX，同时 Input 的响应也做了改写，以适应跨平台特性。这里没有使用 GLUT 是因为我们的并行绘制系统要求我们自己控制 MainLoop，所以需要开发自己的 OpenGL 绘制框架。



下周开始做简单的并行面绘制。